LE LIVRE DE

Simon **Millward**

CUBASE SX/SL 3

© Groupe Eyrolles, 2005 pour l'édition française,
ISBN : 2-212-11632-2.

EYROLLES

10

La Bibliothèque

La Bibliothèque permet de gérer les clips audio et vidéo, ainsi que les fichiers du disque dur qui leur sont associés (les « médias ») dans Cubase SX. Elle ressemble au système de gestion par dossiers et fichiers du système d'exploitation d'un ordinateur (par exemple, l'Explorateur de Windows), bien qu'elle gère uniquement des fichiers relatifs à Cubase SX.

Chaque projet a sa propre instance dans la Bibliothèque, où sont rassemblés tous les clips audio et vidéo associés au projet actif. Vous pouvez y effectuer des tâches d'édition et d'organisation, qui affectent à la fois les clips du projet et les fichiers associés sur le disque dur. La Bibliothèque vous permet de retrouver aisément les clips réellement utilisés, ainsi que le fichier du disque dur vers lequel pointe chaque clip. Vous pouvez y importer, écouter, renommer, copier ou supprimer des clips et des fichiers, mais aussi déterminer les événements de la fenêtre de projet référencés par le clip sélectionné ou inversement, retrouver le clip dont est issu un événement sélectionné. La Bibliothèque est également le centre d'activité de l'archivage ou des copies de sécurité de projets entiers.

Pour bien comprendre ce qui se passe dans la Bibliothèque, vous devez absolument maîtriser les concepts d'événements, de clips et de fichiers audio dans Cubase SX. Si ce n'est pas le cas, consultez la section « Événements audio, clips audio et fichiers audio » du chapitre 7. Les clips vidéo et leurs fichiers associés sur le disque dur sont gérés de la même façon.

Lorsque vous ouvrez la Bibliothèque, gardez à l'esprit que vous vous rapprochez d'un cran des données brutes enregistrées sur le disque dur. À ce stade, c'est comme si vous faisiez abstraction des événements de la fenêtre de projet.

La fenêtre Bibliothèque

Pour ouvrir la Bibliothèque (figure 10-1), sélectionnez Ouvrir Bibliothèque dans le menu Bibliothèque, appuyez sur les touches Ctrl + P (⌘ + P) du clavier de l'ordinateur, ou cliquez sur le bouton Ouvrir Bibliothèque, situé dans la barre d'outils de la fenêtre de projet.

La Bibliothèque dresse la liste de tous les clips audio et vidéo utilisés dans le projet en cours. Les clips sont rassemblés dans les dossiers Audio et Vidéo. Vous trouvez également un dossier Corbeille qui sert de zone de stockage provisoire pour les clips, avant leur suppression définitive du projet et du disque dur. Les dossiers Audio, Vidéo et Corbeille ne peuvent pas être effacés de la Bibliothèque et peuvent héberger autant de sous-dossiers que nécessaire.

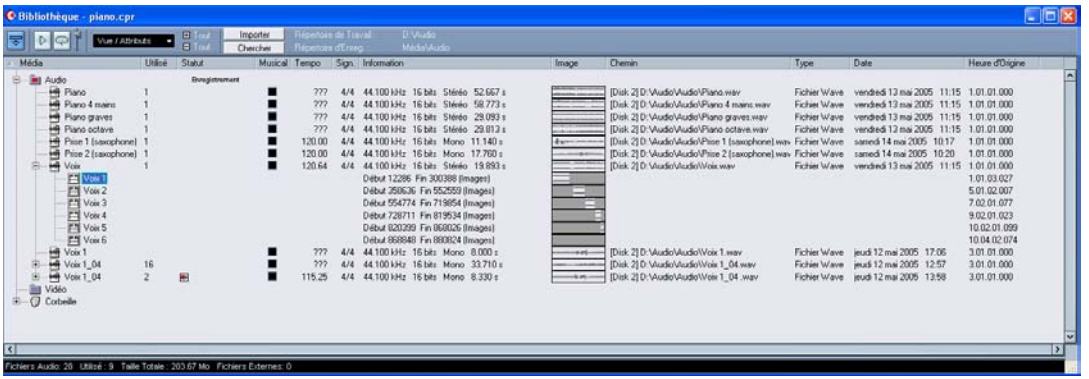


Figure 10-1

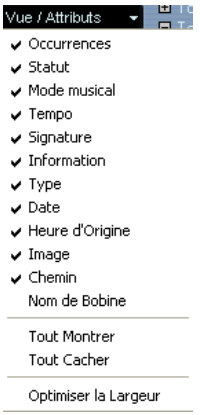
La Bibliothèque de Cubase SX.

Les colonnes de la Bibliothèque

La liste des clips de la Bibliothèque est répartie sur plusieurs colonnes, chacune d'entre elles pouvant être affichée ou masquée via le menu Vue/Attributs (figure 10-2). Pour chaque média, audio ou vidéo, vous pouvez consulter les informations suivantes :

- **Média –** Indique le nom des clips présents dans la Bibliothèque, par ordre alphabétique. Ces clips sont rangés dans les dossiers Audio et Vidéo, que vous ouvrez ou refermez à votre guise. Un signe + à côté d'un nom de clip signifie que ce dernier contient des régions ; il suffit de cliquer sur ce signe pour les faire apparaître.
- **Utilisé –** Indique le nombre de références au clip dans le projet. Si cette colonne est vide, c'est que le clip n'est pas utilisé actuellement.
- **Statut –** Indique le statut d'enregistrement et de fichier des clips, ainsi que l'emplacement du répertoire d'enregistrement. Les symboles suivants sont utilisés :

Figure 10-2
Le menu Vue/Attributs de la Bibliothèque.



Enregistrement

- Le symbole Enregistrement indique l'emplacement du dossier (répertoire) d'enregistrement courant (par défaut, le dossier Audio). La Bibliothèque permet de créer des sous-dossiers à l'intérieur du dossier Audio, via la commande Créer Dossier (menu Bibliothèque). Pour indiquer qu'un nouveau dossier ainsi créé est un dossier d'enregistrement, utilisez la commande Fixer le Répertoire d'Enregistrement de la Bibliothèque (menu Bibliothèque). Par la suite, tous les nouveaux enregistrements prendront place dans le dossier ainsi désigné. Le dossier choisi comme dossier d'enregistrement est indiqué par un symbole Record dans la colonne Statut, et le dossier lui-même est signalé par un symbole rouge d'enregistrement.

- Le symbole de forme d'onde audio indique que le clip a été soumis à un traitement.

- Le point d'interrogation indique que le clip est référencé par le projet, mais que le fichier audio associé n'a pas été trouvé sur le disque dur (le terme utilisé dans Cubase SX est « fichier manquant »). Cette situation se produit notamment si vous avez supprimé, déplacé ou renommé un fichier sans passer par Cubase SX, ou si vous avez modifié un fichier utilisé dans plusieurs projets.

- Le symbole X indique que le clip est référencé par un fichier audio stocké en dehors du dossier Audio du projet.

- Le symbole R indique que le clip a été enregistré à un moment donné lors de la session de travail en cours. Il permet de repérer plus facilement des clips enregistrés récemment.

- **Mode Musical –** Indique le statut de mode Musical en cours pour chaque clip. Le mode Musical s'active généralement une fois que vous avez défini le tempo du clip dans l'Éditeur d'Échantillons à l'aide de l'outil de Définition du Tempo Audio, mais il peut aussi être activé dans la Bibliothèque en cliquant sur la case noire située dans la colonne. Le mode Musical est alors activé uniquement si un tempo a déjà été défini pour le clip. Si tel n'est pas le cas, une boîte de dialogue apparaît et vous laisse entrer ce tempo.

- **Tempo –** Indique la valeur du tempo du clip audio, tel que définie à l'aide de l'outil de Définition du Tempo Audio. Si aucun tempo n'a été défini, trois points d'interrogation (???) apparaissent dans la colonne. Notez qu'un tempo préliminaire apparaît pour le clip dès que vous sélectionnez l'outil de Définition du Tempo Audio dans l'Éditeur d'Échantillons. Cette valeur préliminaire n'est pas toujours correcte et doit parfois être éditée.
- **Sign. –** Indique la métrique du clip audio. Par défaut, elle est réglée sur 4/4, mais vous pouvez modifier cette valeur ici ou dans l'Éditeur d'Échantillons.
- **Information –** Indique les valeurs de fréquence d'échantillonnage, de résolution numérique, de statut stéréo/mono et la durée (en secondes) des clips audio. Dans le cas des clips vidéo, les valeurs de cadence d'image, de nombre d'images et de durée (en secondes) apparaissent. S'il s'agit de régions, les valeurs des emplacements de début et de fin sont affichées (en échantillons).
- **Type –** Indique le type de fichier audio ou vidéo référencé par le clip.
- **Date –** Indique la date et l'heure d'enregistrement du clip.
- **Heure d'Origine –** Indique l'emplacement original de l'enregistrement du clip. Cette information est utile si vous utilisez la fonction Insérer dans le Projet (menu Bibliothèque), puisqu'elle insère le clip à l'emplacement temporel où il a été enregistré. Comment est-ce possible ? Simplement parce qu'un repère temporel figure dans l'en-tête des fichiers audio enregistrés au format Broadcast Wave, et cette valeur apparaît dans la colonne Heure d'Origine. Vous pouvez ainsi importer dans Cubase SX des fichiers Broadcast Wave enregistrés dans d'autres applications, en respectant les emplacements originaux.
- **Image –** Visualise la forme d'onde du clip. Cliquez n'importe où dans la forme d'onde pour écouter le clip : la lecture commence à l'endroit où vous avez cliqué. Cette méthode se substitue au bouton Lecture de la barre d'outils. Notez que les cadres des formes d'onde ont la même taille pour tous les clips et n'indiquent donc pas les durées relatives.
- **Chemin –** Indique le chemin d'accès sur le disque dur du fichier audio ou vidéo référencé par le clip.
- **Nom de Bobine –** Ce paramètre peut apparaître lorsque vous importez un fichier au format OMF (Open Media Framework Interchange) : il établit la correspondance du fichier audio avec la bande ou le support dont il provient.

ASTUCE

Pour classer les données de la Bibliothèque par nom, durée, type, date, chemin d'accès de fichier, etc., cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant. Par exemple, si vous classez les clips par date, vous pouvez retrouver aisément les fichiers les plus récemment enregistrés. Pour clarifier l'affichage des colonnes, pensez à activer l'option Optimiser la Largeur du menu Vue/Attributs.

La barre d'outils de la Bibliothèque

La barre d'outils de la Bibliothèque affiche les boutons Info, Lecture et Boucle, qui permettent respectivement d'afficher/masquer la ligne d'infos sous la liste des clips (voir ci-après), d'écouter le clip ou la région en cours de sélection, ou d'écouter le clip ou la région en boucle. Utilisez le menu Vue pour choisir les colonnes qui apparaîtront dans la liste, et les boutons Tout + et Tout - pour ouvrir ou refermer tous les dossiers. Le bouton Importer vous permet d'importer directement les clips audio et vidéo dans la Bibliothèque, tandis que le bouton Chercher vous aide à retrouver des fichiers audio dans le système (voir ci-après). La barre d'outils indique également le chemin d'accès au répertoire de travail du projet en cours, ainsi que le répertoire d'enregistrement choisi pour la Bibliothèque.

Figure 10-3

La barre d'outils de la Bibliothèque.

La ligne d'infos de la Bibliothèque

Pour afficher ou masquer la ligne d'infos de la Bibliothèque, cliquez sur le bouton Afficher Ligne d'Infos de la barre d'outils. Cette dernière indique le nombre de fichiers audio présents, combien sont effectivement utilisés dans le projet, leur taille totale (en Mo) et le nombre de fichiers externes (se trouvant hors du répertoire de travail du projet). Ces informations sont utiles si vous souhaitez avoir rapidement une idée globale du statut des fichiers et de l'espace disque dur utilisé pour le projet en cours. Par exemple, de nombreux projets expérimentaux impliquent l'écoute d'une grande variété de fichiers audio, dont beaucoup ne seront finalement pas retenus, mais occupent indûment beaucoup de place sur le disque dur. Dans cette optique, la ligne d'infos vous permet de voir immédiatement combien de fichiers sont effectivement utilisés, et vous aide à décider ceux qui doivent être supprimés via la commande Supprimer les Média Inutilisés (menu Bibliothèque).

Figure 10-4

La ligne d'infos de la Bibliothèque.

La fonction Chercher

Cliquez sur le bouton Chercher de la barre d'outils pour ouvrir une fenêtre de recherche dans la moitié inférieure de la Bibliothèque (figure 10-5).

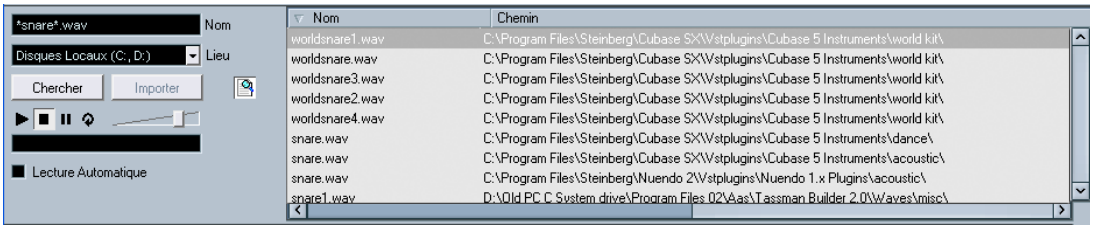

snare.wav
Nom
Disques Locaux (C:, D:)
Lieu
Chercher
Importer
Lecture Automatique
Nom
Chemin
worldsnare1.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\world kit\
worldsnare.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\world kit\
worldsnare3.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\world kit\
worldsnare2.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\world kit\
worldsnare4.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\world kit\
snare.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\dance\
snare.wav C:\Program Files\Steinberg\Cubase SX\Vstplugins\Cubase 5 Instruments\acoustic\
snare.wav C:\Program Files\Steinberg\Nuendo 2\Vstplugins\Nuendo 1.x Plugins\acoustic\
snare1.wav D:\Old PC C System drive\Program Files 02\Aas\Tassman Builder 2.0\Waves\misc\

Figure 10-5

Utilisation de la fonction de recherche de la Bibliothèque pour retrouver une caisse claire (snare).

La fonction de recherche dans la Bibliothèque fonctionne comme la plupart des fonctions de recherche disponibles dans les systèmes d'exploitation : il suffit d'entrer le nom du fichier ou l'extension dans le champ de recherche, le symbole * (astérisque) servant de joker. Par exemple, pour trouver tous les fichiers Wave dont le nom contient le mot snare (caisse claire), entrez *snare*.wav (voir la figure 10-5).

Mieux connaître la Bibliothèque

Cette section aborde les fonctions les plus importantes de la Bibliothèque.

Écouter un clip

Pour écouter n'importe quel clip ou région, cliquez sur le bouton Lecture de la barre d'outils après avoir sélectionné l'élément concerné. Si vous activez le bouton Loop, la lecture s'effectue en boucle. Toutefois, le plus simple est très certainement de cliquer sur la forme d'onde du clip dans la colonne Image (figure 10-6). La lecture commence à partir de l'emplacement où vous avez cliqué.

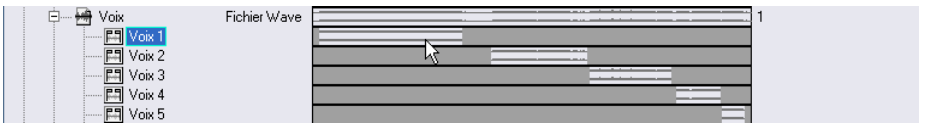


Figure 10-6

Écoute d'un clip en cliquant sur l'image de la forme d'onde.

ASTUCE

Pour écouter des fichiers audio avant de les importer, cliquez sur le bouton Lecture qui se trouve dans la boîte de dialogue Importer Média.

Importer un clip

Importer un média

Pour importer directement dans la Bibliothèque un ou plusieurs clips audio ou vidéo, cliquez sur le bouton Importer. Une boîte de dialogue Importer un Média apparaît alors : elle permet de sélectionner sur le disque dur ou sur tout autre support de stockage de masse un ou plusieurs fichiers de format compatible. Cliquez sur Ouvrir pour importer le(s) fichier(s) choisi(s). La boîte de dialogue Options d'Import apparaît alors (figure 10-7). Vous pouvez décider d'effectuer une copie des fichiers sélectionnés dans le répertoire de travail du projet et, si besoin est, de les convertir à la fréquence d'échantillonnage et/ou à la résolution numérique définies pour le projet en cours. Nous vous recommandons vivement de copier les fichiers dans le répertoire de travail afin de travailler directement dessus, sans craindre d'interférer avec d'autres projets ou applications utilisant ces mêmes fichiers. Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue Importer un Média en sélectionnant Importer un Média dans le menu Bibliothèque.

Figure 10-7
La boîte de dialogue Options d'Import.

INFO

Cubase SX permet d'importer des fichiers audio aux formats suivants : Wave (.wav), AIFC et AIFF (.aif), REX (.rex), REX 2 (.rx2), Sound Designer II (.sd2), Wave 64 (.w64), MPEG Layer 3 (.mp3), MPEG Layer 2 (.mp2), MPEG (.mpeg), Ogg Vorbis (.ogg) et Windows Media Audio (.wma). En ce qui concerne les fichiers vidéo, Cubase SX est compatible avec les formats suivants : QuickTime Vidéo (.mov et .qt), AVI Vidéo (.avi) et vidéo MPEG (.mpg).

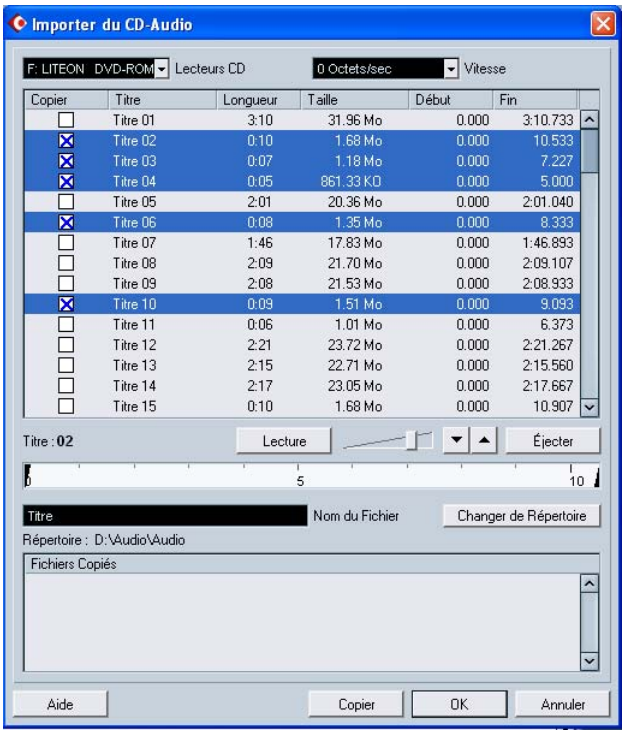
Importer du CD-Audio

La fonction Importer du CD-Audio de Cubase SX permet l'importation directe de plages dans le programme, sans passer par une application externe d'extraction des données audio du CD. Elle est très appréciée des utilisateurs de Cubase SX, qui ont souvent recours au support CD pour leurs collections d'échantillons ou de boucles de batterie. La boîte de dialogue Importer du CD-Audio permet également d'écouter chaque plage audio avant son importation, et de choisir un nom et un dossier pour les fichiers importés. Pour importer un fichier audio depuis un CD, procédez comme suit :

- Insérez un CD audio dans le lecteur de CD de l'ordinateur. Sélectionnez Importer du CD-Audio depuis le menu Bibliothèque ; la boîte de dialogue Importer du CD-Audio apparaît (figure 10-8). Vous pouvez également sélectionner Importer/CD Audio dans le menu Fichier.

Figure 10-8

La boîte de dialogue Importer du CD-Audio.



- Si l'ordinateur a plusieurs lecteurs de CD/DVD, choisissez celui qui vous convient dans le menu Lecteurs CD, en haut de la boîte de dialogue. Pour écouter les plages du CD, il suffit de sélectionner une plage dans la liste, puis de cliquer sur le bouton flèche vers le haut ou vers le bas (en bas à droite de la liste). Vous pouvez ainsi lire une petite partie du début ou de la fin de la plage audio (figure 10-9). Pour lire la plage entière, il suffit de cliquer sur le bouton Lecture.
- Pour choisir un autre répertoire dans lequel seront importés les fichiers, utilisez le bouton Changer de Répertoire. En règle générale, les utilisateurs conservent l'emplacement par défaut, à savoir le répertoire Audio du projet en cours. Entrez un nom de fichier dans le champ Nom du Fichier (figure 10-10) – il sera utilisé comme nom générique, que vous importiez une ou plusieurs plages depuis le CD audio. Pour sélectionner plusieurs plages, maintenez enfoncée la touche Ctrl (PC)/⌘ (Macintosh) tout en cliquant sur les cases à cocher correspondant aux plages du CD.

Figure 10-9

Pour écouter les plages du CD, utilisez les boutons fléchés ou le bouton Lecture.

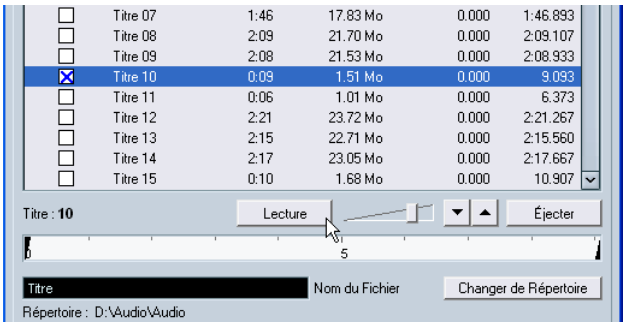
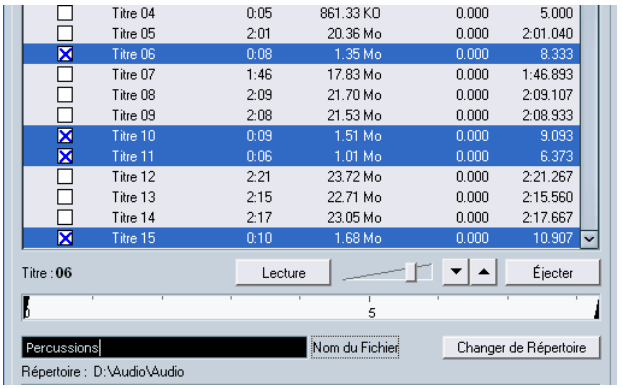


Figure 10-10

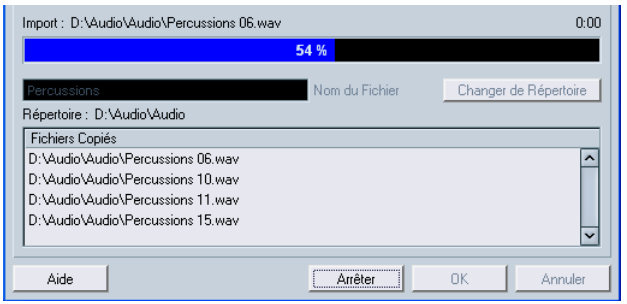
Entrée dans le champ Nom du Fichier d'un nom générique pour les plages audio importées.



- Cliquez sur la case Copier pour lancer l'importation des plages du CD audio. Une jauge de progression, graduée en %, indique l'avancement de l'opération d'importation.

Figure 10-11

Une fois que vous avez cliqué sur le bouton Copier pour importer les plages de CD audio.



Lorsque l'opération est terminée, cliquez sur le bouton OK pour refermer la boîte de dialogue Importer du CD-Audio. À ce stade, deux cas de figure sont possibles :

1. Si la Bibliothèque était active lorsque vous avez sélectionné la fonction Importer du CD-Audio, les plages audio du CD sont uniquement importées dans celle-ci (figure 10-12).

2. En revanche, si la fenêtre de projet était active lorsque vous avez sélectionné la fonction Importer CD-Audio, les plages audio du CD sont importées dans la Bibliothèque ET des événements correspondants sont créés dans la fenêtre de projet.

Figure 10-12

Les plages de CD après importation dans la Bibliothèque.

Renommer un clip

Pour renommer un clip sélectionné, il suffit de cliquer sur son nom, puis d'entrer le nouveau nom (figure 10-13). Attention, cette opération n'a rien d'anodin puisque le fichier audio du disque dur auquel le clip se réfère est renommé simultanément. De plus, sachez que vous prenez des risques si vous renommez des clips se référant à des fichiers audio situés hors du répertoire de travail du projet (fichiers marqués d'une croix dans la colonne Statut).

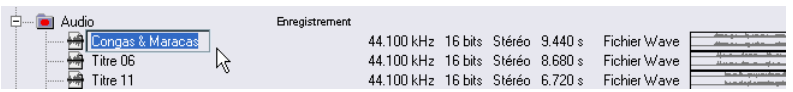

Audio
Enregistrement
Congas & Maracas
Titre 06
Titre 11
44.100 kHz 16 bits Stéréo 9.440 s Fichier Wave
44.100 kHz 16 bits Stéréo 8.680 s Fichier Wave
44.100 kHz 16 bits Stéréo 6.720 s Fichier Wave

Figure 10-13

Attention : si vous renommez un clip dans la Bibliothèque, le fichier audio associé sur le disque dur se trouve également renommé.

Copier un clip

Pour copier un clip, choisissez Nouvelle Version dans le menu Bibliothèque (figure 10-14). Vous effectuez alors une copie du clip sélectionné, sans pour autant créer de nouveau fichier audio. En d'autres termes, le clip copié se réfère au même fichier audio que le clip original. Un numéro incrémentiel est ajouté au nom de la copie afin de la distinguer de l'original.

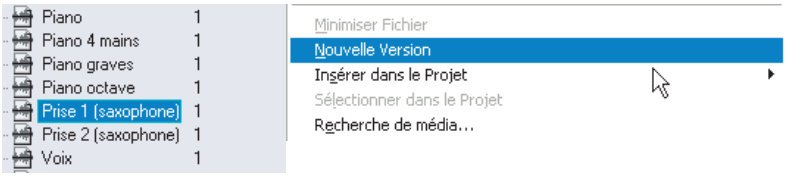


Figure 10-14

Pour copier un clip, sélectionnez Nouvelle Version dans le menu Bibliothèque.

Glisser/déposer un clip

Vous pouvez faire glisser librement des clips depuis la Bibliothèque et les déposer dans la fenêtre de projet. Lorsque vous utilisez ainsi le glisser/déposer, vous créez un événement pour le clip, sur la piste et à l'emplacement où vous avez relâché le bouton de la souris. Une ligne de repère bleue et un cadre d'emplacement indiquent l'endroit de dépôt avant que le bouton ne soit relâché. Pour utiliser cette technique de glisser/déposer, procédez comme suit :

- Disposez la fenêtre de la Bibliothèque de façon à ne pas gêner la visualisation des événements de la fenêtre de projet. Vous devez voir apparaître au moins une piste audio.
- Cliquez sur l'icône du clip choisi (à gauche du nom du clip), puis faites glisser. Un rectangle en pointillés représentant le clip apparaît alors.
- Faites glisser le clip dans l'affichage des événements de la fenêtre de projet.
- Relâchez le bouton de la souris à l'emplacement approprié. Vous créez ainsi un nouvel événement, référencé au clip que vous avez fait glisser. L'événement est inséré à l'endroit où vous l'avez déposé, ou sur le pas de grille le plus proche si le mode Calage est activé.

Comme pour les clips de la Bibliothèque, vous pouvez faire glisser des fichiers audio et vidéo directement depuis le bureau de l'ordinateur, ou le navigateur de fichiers du système d'exploitation, vers la Bibliothèque ou la fenêtre de projet. Cette alternative aux fonctions d'importation habituelles est particulièrement utile.

Supprimer un clip

Trois méthodes de suppression des clips sont à votre disposition :

1. **Suppression dans la Bibliothèque uniquement –** Le clip disparaît de la Bibliothèque, mais le fichier auquel il faisait référence sur le disque dur reste intact.
2. **Suppression dans la Bibliothèque et sur le disque dur –** Le clip disparaît de la Bibliothèque, et le fichier auquel il faisait référence sur le disque dur est définitivement effacé.
3. **Suppression dans la Bibliothèque ou dans la Bibliothèque et sur le disque dur par suppression de média inutilisé –** Cette opération s'effectue via la fonction Supprimer Médias Inutilisés du menu Bibliothèque.

Supprimer dans la Bibliothèque uniquement

Pour supprimer un clip dans la Bibliothèque uniquement, procédez comme suit :

- Sélectionnez le clip dans la Bibliothèque et appuyez sur la touche Retour arrière ou Supprimer du clavier de l'ordinateur.
- Si le clip est utilisé, un message d'avertissement apparaît (figure 10-15). Cliquez sur Supprimer pour supprimer toutes les occurrences du clip dans l'affichage d'événements.

Figure 10-15
Le message avertissant que le clip est utilisé.

- Une fois que vous avez cliqué sur Supprimer, une autre boîte de dialogue apparaît. Elle vous permet de choisir entre la suppression du clip de la Bibliothèque uniquement ou sa suppression totale (mise à la corbeille). Sélectionnez Supprimer pour vous contenter de supprimer le clip de la Bibliothèque (figure 10-16). Le clip ne fait dès lors plus partie de la Bibliothèque, mais le fichier associé sur le disque dur existe toujours.

Figure 10-16
Cliquez sur Supprimer pour effacer le clip de la Bibliothèque uniquement.

ASTUCE

Si vous supprimez de la fenêtre de projet des événements audio qui viennent d'être enregistrés, sans avoir sauvegardé la session en cours, ceux-ci sont automatiquement placés dans le dossier Corbeille.

Supprimer dans la Bibliothèque et sur le disque dur

Pour supprimer un clip à la fois dans la Bibliothèque et sur le disque dur, procédez comme suit :

- Sélectionnez le clip dans la Bibliothèque, puis appuyez sur la touche Retour arrière ou Supprimer du clavier de l'ordinateur (ou sélectionnez Supprimer dans le menu Édition).
- Si le clip est utilisé, un message d'avertissement apparaît (figure 10-15). Cliquez sur Supprimer pour supprimer toutes les occurrences du clip dans l'affichage d'événements.
- Une fois que vous avez cliqué sur Supprimer, une autre boîte de dialogue apparaît. Elle vous laisse choisir entre la suppression du clip de la Bibliothèque uniquement ou sa

suppression totale (mise à la corbeille). Sélectionnez Corbeille (figure 10-17). Vous transférez alors le clip dans le dossier Corbeille, une région de stockage intermédiaire avant la suppression définitive du clip et de son fichier audio associé sur le disque dur. Les clips peuvent rester indéfiniment dans ce dossier et, en cas de besoin, vous pouvez les récupérer et les transférer dans le dossier de médias de votre choix.

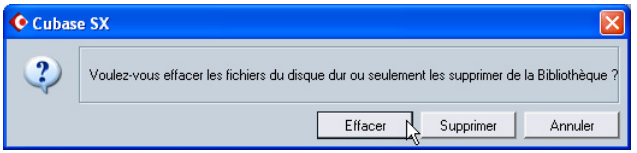
Figure 10-17

Sélectionnez Poubelle pour transférer le clip dans la poubelle.

- Pour supprimer définitivement des clips, ainsi que les fichiers associés sur le disque dur, sélectionnez Vider la Corbeille (menu Bibliothèque). Un dernier message d'avertissement apparaît alors et vous demande de choisir entre l'effacement ou la suppression de la Bibliothèque (figure 10-18). Si vous choisissez Supprimer, vous supprimez les clips du dossier Corbeille de la Bibliothèque, mais vous n'effacez pas pour autant les fichiers associés sur le disque dur. En revanche, l'option Effacer supprime définitivement tous les clips se trouvant actuellement dans le dossier Corbeille de la Bibliothèque. Les fichiers associés se trouvant sur le disque dur sont aussi effacés définitivement. Attention : cette opération ne peut pas être annulée !

Figure 10-18

Sélectionnez Vider Poubelle dans le menu Bibliothèque, puis Effacer dans le message d'avertissement final pour supprimer définitivement les clips et leurs fichiers associés du disque dur.


Cubase SX
Voulez-vous effacer les fichiers du disque dur ou seulement les supprimer de la Bibliothèque ?
Effacer
Supprimer
Annuler

INFO

Ce n'est pas un hasard si la suppression des clips dans Cubase SX se déroule en plusieurs étapes. Le but ici est de vous éviter de supprimer, accidentellement mais définitivement, les clips et les fichiers associés sur le disque dur. Le dossier Corbeille vous donne la possibilité de conserver absolument tous les fichiers associés à un projet, et ce jusqu'au dernier moment. Il s'agit en quelque sorte d'une « zone de sécurité », une option transitoire entre la sauvegarde et la suppression définitive. N'utilisez la fonction Vider la Corbeille que si vous êtes absolument sûr de ne plus avoir besoin des fichiers de ce dossier.

Supprimer les médias inutilisés

Pour supprimer tous les clips inutilisés dans le projet, procédez comme suit :

- Sélectionnez Supprimer les Média Inutilisés dans le menu Bibliothèque.

- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez Supprimer pour supprimer les clips de la Bibliothèque, mais conserver les fichiers référencés sur le disque dur. Sélectionnez Corbeille si votre but est de supprimer définitivement les clips de la Bibliothèque et les fichiers référencés sur le disque dur.
- Tous les médias inutilisés sont supprimés de la Bibliothèque conformément au choix effectué lors de l'étape précédente.

Pourquoi supprimer tous les clips inutilisés dans un projet ? Tout simplement pour libérer de l'espace lorsque la Bibliothèque contient un grand nombre de clips inutilisés – ce qui arrive rapidement si la genèse du projet a été tourmentée ou si vous écoutez beaucoup de sons. Si vous avez l'habitude de préécouter des sons provenant de divers emplacements extérieurs au répertoire de travail du projet en cours, NE sélectionnez SURTOUT PAS le répertoire Corbeille lorsque vous utilisez Supprimer les Média Inutilisés ; choisissez Supprimer afin de ne pas effacer les fichiers référencés sur le disque dur.

ASTUCE

Vous pouvez faire glisser des clips depuis les dossiers Audio ou Vidéo dans le dossier Corbeille, à condition qu'ils ne soient pas en cours d'utilisation. Et inversement, vous pouvez faire glisser un clip depuis le dossier Corbeille vers les dossiers Audio ou Vidéo.

Trouver les événements, les clips et les fichiers manquants

Trouver les événements se référant au clip sélectionné dans la Bibliothèque

Pour trouver tous les événements se référant à un même clip, sélectionnez ce dernier dans la Bibliothèque, puis choisissez Sélectionner dans le Projet depuis le menu Bibliothèque. Tous les événements se référant au clip sont alors sélectionnés. Cette opération fonctionne également si vous avez sélectionné plusieurs clips.

Trouver le clip référencé par l'événement sélectionné dans la fenêtre de projet

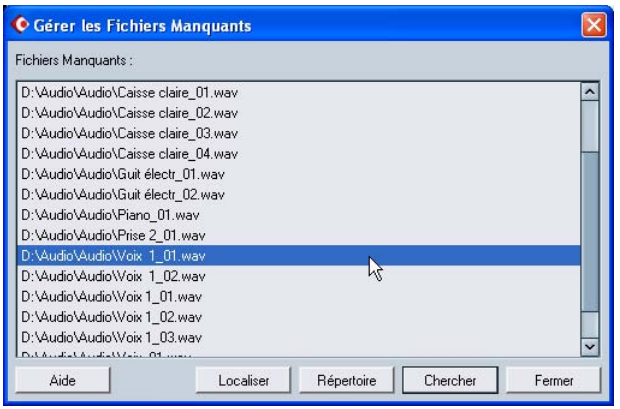
Il s'agit de l'opération inverse de l'exemple précédent : vous souhaitez trouver le clip référencé par un événement situé dans la fenêtre de projet. Pour ce faire, sélectionnez l'événement en question, puis choisissez Chercher les Événements Sélectionnés dans la Bibliothèque depuis le menu Audio. Si elle n'était pas déjà ouverte, la fenêtre de la Bibliothèque s'ouvre automatiquement, et le clip correspondant y est sélectionné.

Trouver les fichiers manquants

Dès que vous ouvrez un projet dont certains fichiers ont été déplacés, renommés ou modifiés depuis l'ouverture précédente, la boîte de dialogue Gérer les Fichiers Manquants apparaît. Elle permet de localiser ou de rechercher les fichiers manquants à l'ouverture du projet. Si vous fermez immédiatement cette boîte de dialogue, rien ne vous empêchera de rechercher les fichiers manquants par la suite, en utilisant la fonction Chercher les Fichiers Manquants du menu Bibliothèque. La même boîte de dialogue Gérer les Fichiers Manquants (figure 10-19) s'affichera alors.

Figure 10-19

La boîte de dialogue Gérer les Fichiers Manquants. Elle sert à retrouver les fichiers manquants soit lors de l'ouverture du projet, soit ultérieurement.

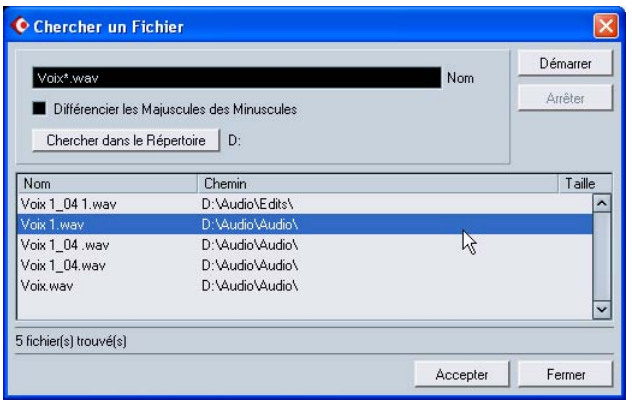


La boîte de dialogue Gérer les Fichiers Manquants propose les options suivantes :

- **Localiser –** Cette option permet de rechercher et de localiser manuellement des fichiers dans le système. Elle est recommandée si vous avez une idée approximative de l'emplacement des fichiers, de leur nouveau nom ou des modifications qu'ils ont subies.
- **Répertoire –** Cette option permet de sélectionner un répertoire spécifique, dans lequel vous pourrez localiser le fichier manquant en utilisant le bouton Locate. Elle est recommandée si vous savez dans quel dossier se trouve le fichier manquant.
- **Chercher –** Cette option fait apparaître une fenêtre de recherche (figure 10-20), dans laquelle vous pouvez rechercher le fichier manquant. Pour cela, spécifiez le nom de fichier dans le champ Nom, puis cliquez sur le bouton Chercher dans le Répertoire. Utilisez l'astérisque (*) comme joker pour les recherches génériques. Par exemple, la recherche illustrée à la figure 10-20 vous permet de retrouver tous les fichiers audio au format Wave, dont le nom contient les quatre lettres « voix ». Si vous validez un fichier en cliquant sur le bouton Accepter, Cubase SX essaie de retrouver tous les autres fichiers manquants dans le dossier qui contient ce fichier validé.

Figure 10-20

La boîte de dialogue Chercher un Fichier permet de retrouver les fichiers manquants.



Pour éviter les problèmes de fichiers manquants

Dans certains cas, il est tout simplement impossible de retrouver les fichiers manquants. Bien sûr, les conséquences sont plus ou moins lourdes selon l'importance des fichiers absents. Si, pour une raison ou une autre, un fichier important reste introuvable malgré tous vos efforts, il n'y a aucun moyen de le recréer, si ce n'est en le réenregistrant.

La bonne nouvelle est que, si vous suivez strictement les procédures recommandées pour l'enregistrement, la sauvegarde, l'archivage et la gestion des clips et des fichiers, vous ne serez théoriquement jamais amené à gérer un problème de fichiers manquants. Dans cette optique, veillez à respecter les consignes suivantes :

1. Si vous importez des médias, copiez-les toujours dans le dossier de travail du projet.
2. Ne supprimez jamais définitivement les clips.
3. Ne déplacez, renommez ou supprimez jamais les fichiers audio du projet depuis une autre application ou via les outils de gestion de fichiers du système d'exploitation.

Une autre mesure de précaution consiste à effectuer un archivage de tout le projet, soit sur un second disque dur, soit sur un support amovible – Zip, CD enregistrable… Pour ce faire, vous pouvez passer par une application d'archivage externe ou bien enregistrer dans un nouveau dossier/répertoire sans quitter Cubase SX, via la fonction Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire (menu Fichier). Pour plus de détails, consultez les sections « Archiver un projet Cubase SX » et « Passer à un nouveau dossier de projet et sauvegarder les données » ci-après.

Si vous ne trouvez plus certains fichiers ou si vous les avez intentionnellement supprimé définitivement, vous avez la possibilité de supprimer les clips correspondants qui se trouvent encore dans le projet. Pour ce faire, sélectionnez Effacer les Fichiers Manquants dans le menu Bibliothèque.

Les seuls fichiers manquants éventuellement récupérables sont les fichiers d'édition. S'ils sont définis comme Reconstructible dans la colonne Statut de la Bibliothèque, vous pouvez les récupérer en sélectionnant Reconstruire dans le menu Bibliothèque.

Éditer et traiter un clip

Vous pouvez traiter directement les clips en utilisant les options de traitement ou de plug-ins du menu Audio. Pour accéder aux outils de traitement audio depuis la Bibliothèque, le plus simple est de sélectionner le clip désiré, puis d'utiliser le menu de sélection rapide (clic droit sur PC/Ctrl-clic sur Macintosh). Dans sa partie inférieure, le menu de sélection rapide offre un accès direct à toutes les options de traitement audio hors ligne, comme illustré à la figure 10-21. Lorsque vous appliquez des traitements audio, ils sont appliqués au clip dans sa globalité, sauf spécification contraire dans la boîte de dialogue de l'option de traitement elle-même (pour plus de précisions concernant les options de traitement hors ligne, veuillez vous reporter au chapitre 9).

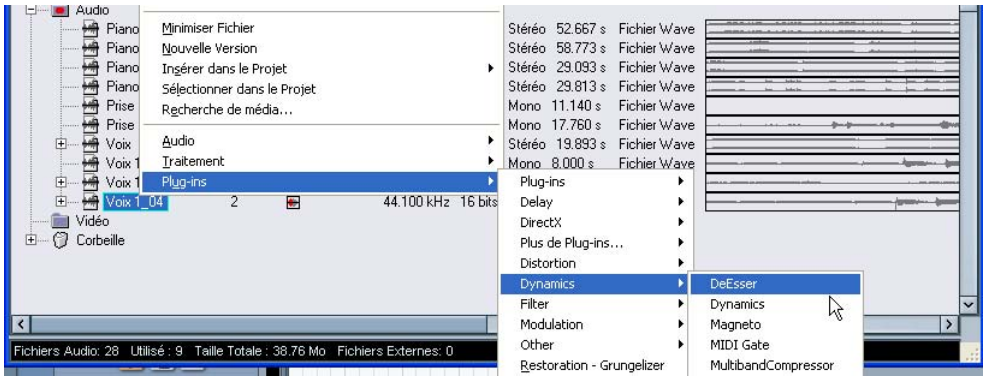


Figure 10-21

Utilisation du menu de sélection rapide pour accéder facilement aux principales options de traitement de Cubase SX.

Pour éditer dans le détail un clip audio, ouvrez-le dans l'Éditeur d'Échantillons – en double-cliquant sur l'icône du clip à gauche de son nom dans la Bibliothèque, ou en sélectionnant le clip et en appuyant sur Ctrl + E (PC)/⌘ + E (Macintosh). Lorsque vous ouvrez l'Éditeur d'Échantillons pour un clip, aucun bouton Montrer Événement n'est disponible dans la barre d'outils.

Minimiser et geler un clip

Sélectionnez Minimiser Fichier dans le menu Bibliothèque pour supprimer définitivement toutes les sections inutilisées du (ou des) clip(s) sélectionné(s). Cette fonction permet notamment d'optimiser l'espace disque occupé par un projet (par exemple, avant l'archivage). Dans la mesure où cette fonction supprime définitivement des données audio présentes sur le disque dur, et efface tout l'historique des éditions du projet, il est préférable de l'utiliser avec discernement.

La fonction Geler les Modifications du menu Audio permet de figer définitivement tous les traitements et effets audio appliqués. Si plusieurs clips se réfèrent à un même fichier audio, choisissez l'option de nouvelle version appropriée dans la boîte de dialogue qui apparaît avant d'appliquer la fonction. Si le clip cible est une version isolée, et qu'aucun autre clip ne se réfère au même fichier audio, la boîte de dialogue vous propose soit de remplacer le clip original, soit d'en créer un nouveau. Si vous êtes sûr à 100 % de ne plus jamais avoir besoin d'une version d'édition précédente du clip, choisissez Remplacer. Cette option de remplacement est utile pour réduire l'espace disque utilisé par un projet. À l'instar de l'option précédente, celle-ci supprime définitivement des données du disque dur, ainsi que tout l'historique des éditions du projet. Il est donc préférable de l'utiliser également avec discernement. Au moindre doute, n'hésitez pas à créer une nouvelle version, de façon à laisser intactes les données originales.

ATTENTION

Les opérations d'édition Minimiser Fichier et Geler les Modifications ne peuvent pas être annulées.

Archiver un projet Cubase SX

L'archivage consiste habituellement à effectuer une sauvegarde définitive de la version achevée d'un projet, sur un support destiné à un stockage à long terme. Une fois l'archivage effectué, vous pouvez supprimer sans remords le projet original du disque dur. Vous libérez ainsi de l'espace disque et vous pouvez constituer une médiathèque contenant tous les projets Cubase SX.

ATTENTION

Procédez toujours avec précaution lorsque vous archivez et supprimez des données du disque dur..

Le processus d'archivage s'effectue généralement en deux temps. Vous commencez par optimiser la taille du projet achevé, via la fonction Préparer l'Archivage (menu Bibliothèque), puis vous transférez cette version réduite sur un support de masse amovible (par exemple, un CD-Rom ou DVD-Rom). Pour la première étape, vous pouvez également utiliser la fonction Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire (menu Fichier), qui permet aussi de créer une copie du projet dans sa globalité. Dans ce cas, le reste de la procédure à suivre est expliqué à la section « Passer à un nouveau dossier de projet et sauvegarder les données » ci-après. Le projet reste alors intact.

Pour définir l'ampleur de la réduction du projet, tenez compte de votre objectif final. Si le projet archivé est totalement terminé, il est préférable de réduire sa taille autant que possible. En revanche, dans le cas de projets susceptibles d'être retravaillés, mieux vaut archiver l'état original du projet, à moins qu'il ne contienne une grande quantité de médias inutilisés.

Pour préparer un projet en vue de son archivage, procédez comme suit :

- Sélectionnez Préparer l'Archivage dans le menu Bibliothèque (figure 10-22). Cette fonction vérifie s'il existe des fichiers manquants, s'assure que tous les fichiers référencés par les clips dans la Bibliothèque se trouvent bien dans le répertoire de travail du projet, et permet éventuellement d'utiliser la fonction Geler les Modifications pour que tous les traitements audio fasse partie intégrante des données.

Figure 10-22

Sélection de l'option Préparer l'Archivage dans le menu Bibliothèque.

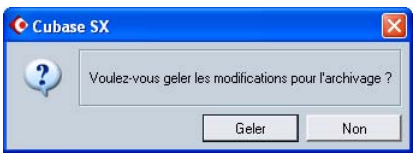
- En cas de fichiers manquants dans le projet, un message d'avertissement apparaît et vous propose de les retrouver (figure 10-23). Sélectionnez Chercher pour faire apparaître

la boîte de dialogue Gérer les Fichiers Manquants ; cliquez sur Annuler pour annuler la préparation de l'archivage. Un projet présentant des fichiers manquants ne peut en aucun cas être archivé. Si vous n'arrivez vraiment pas à retrouver ces fichiers sur le système, vous devez les supprimer via la fonction Effacer les Fichiers Manquants (menu Bibliothèque), faute de quoi vous ne pourrez pas poursuivre l'archivage.

Figure 10-23
Message d'avertissement relatif aux fichiers manquants.

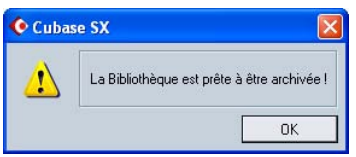
- S'il n'y a pas de fichiers manquants, vous pouvez passer à l'étape suivante de l'archivage. Une nouvelle boîte de dialogue apparaît, dans laquelle vous pouvez geler les modifications (figure 10-24). Dès lors, tous les traitements et effets audio appliqués font partie intégrante des données, comme c'est le cas avec la fonction principale Geler les Modifications (menu Audio). Si vous sélectionnez Geler, TOUS les clips traités faisant partie du projet sont gelés. De plus, les modifications des données sur le disque dur sont appliquées de façon définitive (pour plus de détails, reportez-vous à la section « Minimiser et geler un clip » ci-avant). Utilisez donc le bouton Geler avec prudence. Si vous choisissez Non, aucune opération de gel n'est effectuée dans la Bibliothèque.

Figure 10-24
La boîte de dialogue Geler les Modifications lors de la préparation d'un archivage.



- Une fois l'étape précédente terminée, la fonction Préparer l'Archivage vous permet de vérifier que tous les fichiers audio référencés par les clips disponibles dans la Bibliothèque se trouvent effectivement dans le répertoire de travail du projet. Tout fichier se trouvant hors de ce répertoire y est automatiquement copié. À ce stade, Cubase SX considère que le projet est prêt pour l'archivage et un message de confirmation apparaît (figure 10-25).

Figure 10-25
La Bibliothèque est prête à l'archivage.



- Copiez la totalité du dossier de projet sur le support d'archivage, en utilisant une application externe ou le système de gestion de fichiers de votre système d'application. Par exemple, pour archiver votre projet sur un CD-Rom, faites glisser le dossier d'archive du projet à l'emplacement approprié dans l'application de gravure de CD-Rom, puis lancez la gravure.

Que faut-il vraiment archiver ?

Lorsque vous archivez, il n'est pas nécessaire de copier absolument tous les fichiers du dossier de projet. Par exemple, si vous utilisez l'option Geler les Modifications, vous n'avez pas besoin de sauvegarder le dossier Edits, puisque tous les fichiers audio sont dès lors contenus dans le répertoire Audio par défaut. De même, il n'est pas nécessaire de sauvegarder les dossiers Fade (données relatives aux fondus) et Image (données relatives aux visualisations des formes d'ondes), puisque Cubase SX peut les recréer lors de la prochaine ouverture du projet. Il en va de même pour les fichiers portant l'extension .csh. Pour réduire encore plus la taille d'une archive, commencez le processus d'archivage en supprimant tous les médias inutilisés dans la Bibliothèque, via la fonction Supprimer les Média Inutilisés du menu Bibliothèque (voir « Supprimer les médias inutilisés » ci-avant).

Qui est responsable ?

La méthode d'archivage présentée ci-avant est bien loin d'être la seule à votre disposition. Elle a l'avantage de convenir à toutes les situations, sans erreur possible, alors que les besoins en matière d'archivage peuvent varier énormément. La procédure que nous avons détaillée n'est qu'un guide de base. Nous ne saurions être tenus responsables des décisions prises quant aux modalités ou à l'efficacité de la réduction de la taille des données audio. Nous ne sommes pas responsables non plus des conséquences éventuelles de la suppression de fichiers, ni de toute décision liée à la sécurité des données. Tous ces choix relèvent de la seule responsabilité du lecteur.

ASTUCE

Pour archiver avec succès vos projets Cubase SX, vous devez maîtriser le concept de Bibliothèque et les différentes fonctions disponibles dans le menu du même nom. Avant de vous lancer dans des tâches d'archivage sérieuses, relisez attentivement ce chapitre et consultez le mode d'emploi de Cubase SX.

Passer à un nouveau dossier de projet et sauvegarder les données

ASTUCE

Lorsque vous travaillez sur des projets importants, il est conseillé de procéder régulièrement à des sauvegardes sur un support CD-R ou CD-RW. La procédure est simple, puisqu'il suffit de faire glisser le dossier du projet dans l'application de gravure. Une autre solution consiste à copier (ou glisser/déposer) le dossier de projet dans un emplacement de sauvegarde du disque dur. Dans ce cas, veillez à ne pas déplacer le dossier de projet en cherchant à le copier.

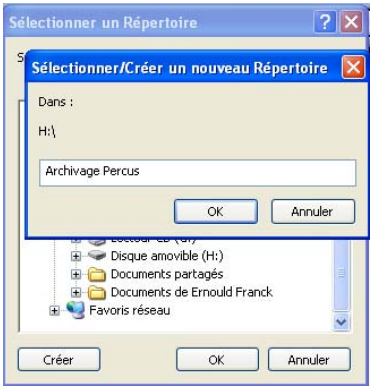
Dans certains cas, vous devez enregistrer la totalité du projet dans un nouvel emplacement, alors que le travail est déjà bien avancé. Par exemple, si vous avez commencé une session de travail avec un projet générique par défaut, ou si vous décidez de poursuivre sous un autre nom le développement d'un projet existant, dans un dossier de projet entièrement

nouveau avec un nom différent. Dans ces conditions, utilisez la fonction Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire (menu Fichier). Celle-ci enregistre une copie intégrale de la totalité du projet (fichiers audio et fichiers d'édition inclus) dans un autre dossier existant ou dans un dossier créé pour l'occasion. Vous pouvez en outre cliquer sur Enregistrer le Projet dans un Nouveau Dossier pour effectuer une copie de sécurité de tout le projet, et l'archiver sur un support de masse amovible (CD ou DVD). Pour utiliser la fonction Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire, procédez comme suit :

- Sélectionnez Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire dans le menu Fichier. Une boîte de dialogue Sélectionner Répertoire apparaît alors. Choisissez un emplacement sur le disque dur, puis cliquez sur le bouton Créer (figure 10-26). Entrez le nom du nouveau dossier de projet dans la boîte de dialogue Créer Nouveau Répertoire.

Figure 10-26

Choisir l'emplacement du nouveau répertoire.



- Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Options de Sauvegarde apparaît alors (figure 10-27). Elle permet de spécifier un nouveau nom de projet, et propose les options Minimiser Fichiers Audio (pour tous les fichiers audio), Geler les Modifications (pour tous les fichiers ayant subi des traitements ou des effets) et Effacer Fichiers Inutilisés. Ces options concernent TOUS les fichiers audio inclus dans le projet lors de sa sauvegarde. Pour plus de détails sur ces options, consultez les sections « Minimiser et geler les clips » et « Supprimer les médias inutilisés » ci-avant. Lorsque vous les utilisez dans le contexte de la fonction Enregistrer le Projet dans un Nouveau Répertoire, ces fonctions ont des conséquences moins graves puisque vous ne faites qu'enregistrer des copies des données dans un nouvel emplacement. Le projet original et tous les médias associés restent intacts dans le dossier de projet original.

Figure 10-27

Spécification du nom et choix des options de sauvegarde dans la boîte de dialogue Options de Sauvegarde.

Une fois la sauvegarde achevée, le chemin vers le répertoire de projet original se referme automatiquement, et c'est le nouveau projet à peine créé qui s'ouvre dans une seule fenêtre de projet active.

Optimiser l'utilisation de la Bibliothèque

Les sections ci-après décrivent plusieurs cas de figure au cours desquels il est à la fois pratique et conseillé d'utiliser la Bibliothèque.

Utiliser la Bibliothèque comme réservoir

Il n'est pas obligatoire d'ouvrir la Bibliothèque pour importer des médias dans Cubase SX, ni d'utiliser l'option Importer Médias dans le menu Bibliothèque. Il suffit en effet d'utiliser la fonction Importer du menu Bibliothèque, qui permet l'importation directe des médias dans l'affichage des événements. Toutefois, si vous devez écouter un grand nombre de fichiers, comme c'est le cas lorsque vous travaillez avec des boucles de batterie ou que vous cherchez un effet sonore particulier, l'affichage des événements est vite encombré de clips très divers. Dans ce cas de figure, il est nettement plus pratique d'importer les sons uniquement dans la Bibliothèque, en utilisant le bouton Importer de la Bibliothèque. La Bibliothèque joue alors un rôle de réservoir de matériaux sonores bruts, que vous pouvez organiser en sous-répertoires dans le répertoire principal Audio (figure 10-28). N'oubliez pas que vous pouvez écouter les fichiers avant l'importation, grâce au bouton Lecture de la boîte de dialogue Importer un Média. De plus, il est possible d'importer plusieurs fichiers simultanément.

Utiliser la Bibliothèque comme liste

Au cours de l'élaboration du projet, vous avez parfois besoin de visualiser les clips créés, ainsi que l'espace occupé par le projet sur le disque dur. Dans certains cas, vous devez aussi faire glisser des clips depuis la Bibliothèque vers la fenêtre de projet. Pour effectuer ce type d'opérations de routine, il suffit d'ouvrir la Bibliothèque sous forme réduite, comme simple liste, à droite de la fenêtre de projet (figure 10-29). Pour ce faire, redimensionnez la fenêtre de la Bibliothèque et placez-la à la position souhaitée. Réglez la largeur de la fenêtre de façon à ne voir que les colonnes Média et Utilisé. Il est généralement utile de garantir l'accès au bouton Importer, en haut de la fenêtre redimensionnée ; cela vous permettra d'importer rapidement des médias dans la Bibliothèque. Activez aussi la ligne d'infos, de façon à voir combien de fichiers audio se trouvent dans la Bibliothèque, combien sont en cours d'utilisation, et quelle est leur taille totale (en Mo). En agissant sur les barres de défilement horizontales et verticales, vous pouvez visualiser davantage d'entrées dans la liste des médias et d'autres colonnes. Ce mode d'utilisation de la Bibliothèque se prête également au glisser/déposer de clips dans la fenêtre de projet. Dans ce cas, un événement est créé à l'emplacement et sur la piste où vous avez déposé le clip et relâché le bouton de la souris. Un segment bleu et un cadre de valeurs indiquent l'emplacement où vous allez déposer le clip avant le relâchement du bouton de la souris…

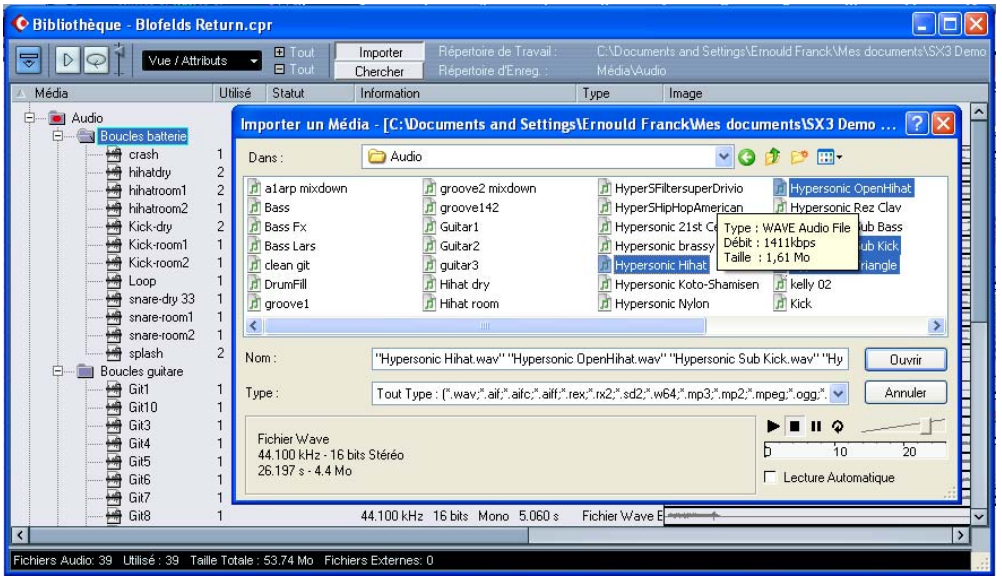


Figure 10-28

Utilisation de la Bibliothèque comme réservoir de sons, organisé en sous-dossiers.

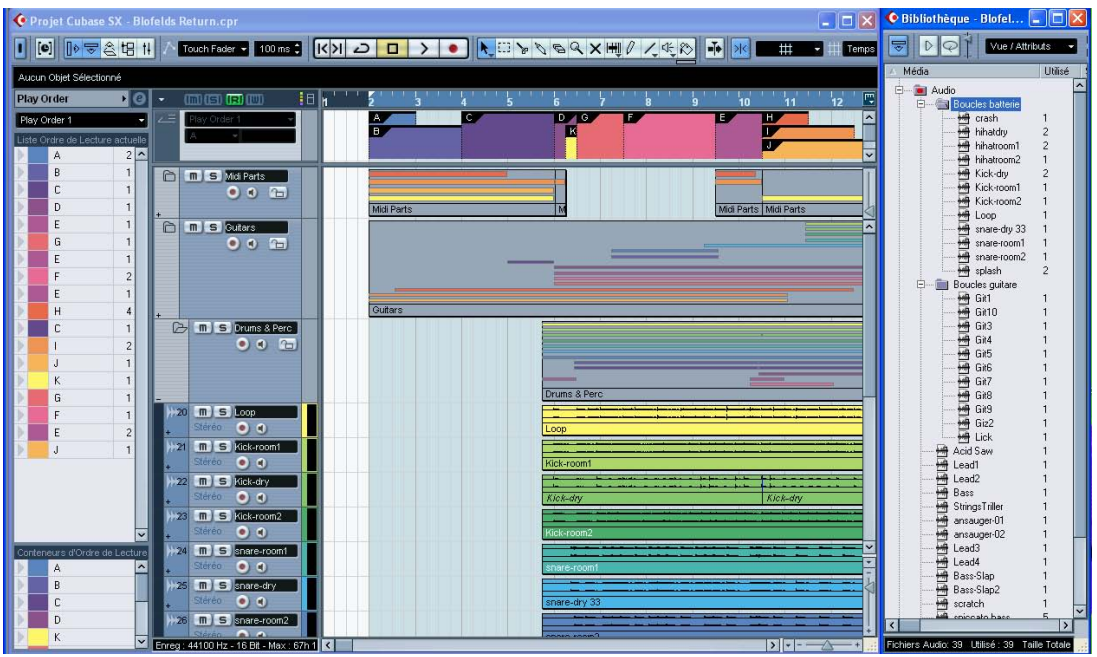


Figure 10-29

Redimensionnement de la fenêtre de la Bibliothèque.

Utiliser la Bibliothèque comme base de données d'insertion

Grâce aux informations d'emplacement temporel d'origine insérées dans l'en-tête des données des fichiers audio au format Broadcast Wave, la Bibliothèque peut faire office de base de données d'insertion. Cubase SX extrait ces informations temporelles et les visualise dans la colonne Heure d'Origine de la Bibliothèque, où vous pouvez les modifier. Cette fonction est particulièrement utile si vous avez importé un groupe de fichiers au format Broadcast Wave depuis un autre projet ou une autre application. Les informations d'emplacement temporel d'origine vous permettent d'insérer ces données dans l'affichage des événements, en conservant les positions relatives des différentes sections. Dans le sens inverse, les fichiers au format Broadcast Wave exportés depuis Cubase SX peuvent être récupérés avec leurs données temporelles originales, puis organisés dans un autre projet Cubase SX ou une application externe (Nuendo, par exemple).

Imaginons que vous avez importé un groupe de fichiers audio de format Broadcast Wave depuis une application externe. Il s'agit des divers instruments enregistrés lors d'une session en multipiste – batterie, basse et guitare. Pour les insérer dans l'affichage des événements en respectant leurs emplacements originaux, sélectionnez tous les clips concernés dans la Bibliothèque, puis cliquez sur Insérer dans le Projet – À l'Origine dans le menu Bibliothèque (figure 10-30). Les événements sont créés à partir de la piste en cours de sélection, en tenant compte des données temporelles originales de chaque clip. Le timing relatif des différents sons est donc respecté.

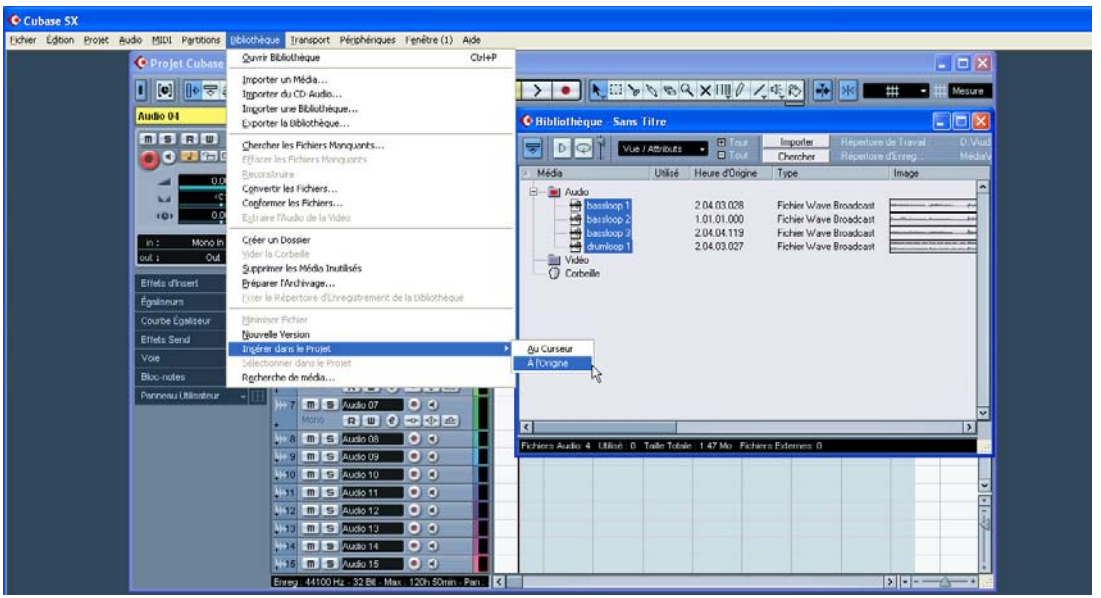


Figure 10-30

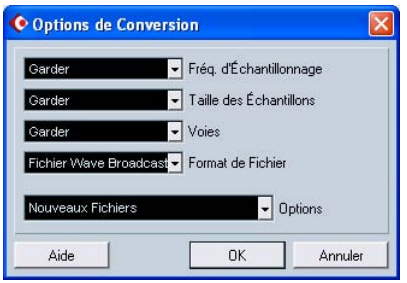
Redimensionnement de la fenêtre de la Bibliothèque de façon à n'afficher qu'une liste : cette méthode permet d'effectuer de nombreuses opérations, dont le glisser/déposer de clips dans la fenêtre de projet.

Utiliser la Bibliothèque comme utilitaire de conversion de fichiers

Grâce aux fonctions Convertir les Fichiers et Conformer les Fichiers du menu Bibliothèque, vous pouvez transformer la Bibliothèque en utilitaire de conversion de fichiers…

Dans le cadre d'applications créatives, correctives ou autres, il est parfois utile de convertir la fréquence d'échantillonnage, la résolution numérique, le nombre de canaux ou le format d'un ou plusieurs fichiers audio. Pour accéder à ces fonctions depuis la Bibliothèque, sélectionnez le ou les clips à traiter, puis choisissez Convertir les Fichiers dans le menu Bibliothèque. Dans la boîte de dialogue Options de Conversion (figure 10-31), sélectionnez la combinaison de changements à effectuer, via les quatre menus de conversion. Si vous choisissez l'option Garder dans n'importe quel champ, l'attribut correspondant du fichier audio n'est pas modifié.

Figure 10-31
La boîte de dialogue Options de Conversion.



Le champ Options vous permet de choisir une méthode de conversion parmi les trois suivantes :

1. **Nouveaux Fichiers –** Crée une copie convertie du fichier original dans le répertoire audio du projet, et ajoute à la Bibliothèque un nouveau clip pointant vers la copie convertie. Le clip et le fichier audio originaux restent sur le disque dur et dans la Bibliothèque, tandis que le clip original continue de pointer vers le fichier audio original non converti.
2. **Remplacer les Fichiers –** Convertit et remplace le fichier audio original dans le répertoire Audio du projet. Le clip qui pointait auparavant vers le fichier audio original pointe désormais vers le fichier converti. Attention : cette opération ne peut pas être annulée.
3. **Nouveau et Remplacer dans la Bibliothèque –** Crée une copie convertie du fichier original dans le répertoire Audio du projet, sans remplacer l'original qui reste sur le disque dur. Le clip qui pointait auparavant vers le fichier audio original pointe désormais vers le fichier converti.

Lorsque vous utilisez des fichiers provenant de plusieurs sources, la Bibliothèque se remplit vite de fichiers de types différents. Dans ces conditions, il est parfois préférable que tous les fichiers du projet aient les mêmes attributs, choisis dans la fenêtre Configuration de Projet. Pour ce faire, sélectionnez Conformer les Fichiers. Cette option force

tous les fichiers du projet à adopter les valeurs d'attributs (fréquence d'échantillonnage, résolution numérique et format) spécifiées dans la fenêtre Configuration de Projet (menu Projet). Une boîte de dialogue vous permet ensuite de conserver les fichiers originaux dans le répertoire Audio (Garder), ou de remplacer tous les fichiers dans la Bibliothèque et dans le répertoire Audio du projet (Remplacer) (voir figure 10-32). Attention : cette opération ne peut pas être annulée.

Figure 10-32

La boîte de dialogue permettant de garder ou de remplacer les fichiers d'origine.

Importer et exporter la Bibliothèque

La Bibliothèque est généralement enregistrée en tant que partie intégrante du projet, mais vous pouvez aussi l'importer ou l'exporter de façon indépendante. Cette solution est notamment envisageable si vous souhaitez inclure un certain nombre de fichiers provenant d'un autre projet dans le projet en cours, ou si vous devez importer/exporter la Bibliothèque depuis ou vers Nuendo (Steinberg), qui utilise le même format de fichiers pour sa Bibliothèque. Lorsque vous importez un fichier de Bibliothèque, les clips qu'il contient sont ajoutés à ceux de la Bibliothèque. Pour que les clips d'une Bibliothèque importée soient correctement référencés à des fichiers audio présents sur le disque dur, ces fichiers eux-mêmes doivent être situés dans leurs répertoires originaux, comme indiqué dans leur chemin d'accès.

Pour importer ou exporter la Bibliothèque, sélectionnez Importer Bibliothèque ou Exporter Bibliothèque dans le menu Bibliothèque. Ces fichiers se reconnaissent à leur extension .npl.

ASTUCE

Avant d'exporter la Bibliothèque, créez un répertoire spécifique, en utilisant la fonction Créer Répertoire (menu Bibliothèque), puis faites-y glisser tous les clips. Lorsque vous importerez ultérieurement la Bibliothèque dans un autre projet Cubase SX ou Nuendo, tous les clips seront déjà rassemblés dans leur propre répertoire, et seront donc plus faciles à retrouver parmi les autres clips de la Bibliothèque courante.